



RESET  
CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use **L** to flip pages or pan, **R** to zoom, **B** to go back



## ● ごあいさつ

このたびは、ネオジオボックス専用ソフト「SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ〜CAPCOMサポーターズバージョン〜」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に必ずこの「取扱説明書」をお読みいただき、正しい操作方法をお楽しみください。なお、「取扱説明書」は大役に活用してください。

●この取扱説明書に記載されている情報は発売当時のものです。ゲーム内容などの変更の仕様が一部異なる場合がありますがご容赦ください。



2

## ● もくじ

激突カードファイターズとは?	4
ストーリーと主人公紹介	5
ゲームの基本操作	6
ゲームの始め方	7
カードゲームの遊び方	8
バトル開始の仕方	14
バトルの進め方	15
攻撃について	17
防御について	19
回避について	20
オプションメニューについて	22
カードメニューについて	23
デッキの組み方	24
カードの入手方法	26
カードの交換	27
通貨について	29
途中で電源を切ったら	33

3

RESET  
CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use **(L)** to flip pages or pan, **(R)** to zoom, **(B)** to go back

## ● 遊撃カードファイターズとは？

このゲームは、SNKとCAPCOMの人気キャラクターたちがくり広げる夢の対決を再現した、1対1で対戦して遊ぶカードゲームです。

## ● 基本ルール

2人のプレイヤーがそれぞれに自分で選んだデッキを用意して対戦します。そして、相手のヒットポイント(HP)を先に0にした方が勝ちとなります。また、自分のターンの始めに山札が0になった場合は負けとなります。

## 用語の解説

- **デッキ** 対戦で使用する50枚1組のカードの総称のことです。プレイヤーが自由に組み合わせて使うことができますが、同じカードは2枚までしか組み込めません。なお、初めて対戦するときは、すでに用意されているスタートデッキを使用しています。
- **HP** プレイヤーの生命力を指し、場合により変化します。
- **ターン** 1番のことです。この間にカードを引いて攻撃の能力を使うなどを行います。
- **山札** ゲームスタート時にシャッフルされたデッキのことです。自分のターンの始めにカードを引くときは、常に山札の一番上のカードを引きます。

4

## ● ストーリーも主人公紹介

いままでは、8社と8社が対戦で発売したカードゲーム「8Cカードファイターズ」が大人気。あちこちでカード集めに追えるプレイヤーたちが、日夜対戦をくり返しています。

そんなとき、メーカー公開の天才「8Cカードファイターズ」が開発されることになりました。既に発売のある人、ない人、みんな奮然とびして参戦してきます。

さあ、キミも参戦してみませんか？



**キヤップ**

性別：男  
お得意なカードは、自分の属性の強さを活かすため、マイペースで戦うのが得意。



**コメット**

性別：女  
お得意なカードは、シャッフルしたカードの属性を、自分の味方にも活用する。

5

Use **(L)** to flip pages or pan, **(R)** to zoom, **(B)** to go back

## 6 ゲームの基本操作

このゲームでは、主に以下のような操作を行います。

レバー

オプションボタン



Aボタン

Bボタン

- L** **レバー** : カートルの移動/プレイヤーの移動
- A** **ボタン** : 各項目・コマンド・カード・各機能などの決定/メッセージ読み/ゲームの進行
- B** **ボタン** : 各項目・コマンド・カードなどのキャンセル/メッセージ読み/1つ前の画面(または操作)にもどる
- START** **ボタン** : オプションメニューの表示/カードの装束替え/カートル飛ばし/カードデータの表示/デッキ内容の閲覧

レバー+Bボタン操作で、マップ画面のダッシュ移動やバトル画面のショートカットが行えます。

6

## 7 ゲームの始め方

オープニングアニメ後のタイトル画面でAボタンを押してください。スタート画面で3つのメニューのいずれかを選んでAボタンを押してください。



### つづきから

セーブデータの読み込みが可能です。セーブデータがない場合は表示されません。

### はじめから

ゲームを最初から遊ぶことができます。はじめに男の子と女の子のどちらかをプレイヤー(主人公)として選び、それから名前を入力してください。文字はレバーで選び、Aボタンで入力します。まちがえたときは、Bボタンで1文字ずつ消去して入力直してください。また、画面下の「カタカナ」「ABC」のどちらかを選ぶと、それに対応して画面の文字が変わります。すべてを入力したら「続ける」を選んでAボタンを押してください。

### ルールせつめい

「おまじかた」と「ようごかいばつ」の2つのメニューが選べ、カードゲームのルール説明やゲーム中で使われる用語の説明を見ることができます。

7

## ● カードゲームの遊び方

### 用語の解説

このゲームで使用するいくつかの用語がP4で紹介されています。詳しくはP4について簡単に解説します。

- **キャラカード** (以下**キャラ**) 対戦のメインカードです。攻撃や能力の効果ができます。
- **アクションカード** 対戦を有利に進めるために不可欠な補助カードです。
- **場** キャフが攻撃をくり返せるフィールドのことです。
- **手札** 各プレイヤーが手に持っているカードのこと。最初は5枚で、自分のターンが来るごとに手札から1枚補充できます。手札の枚数に制限はありません。
- **使った札** 使用済みのカードのことです。使ったアクションカードやKOされたキャラがこれに当たります。
- **HP** バトルポイントのことです。キャラの攻撃力と相手の能力の差を保持する数値です。
- **SP** ソウルポイントのことです。アクションカードの使用や各種攻撃で消費されます。場に出したキャラのHP増加分だけ蓄まっています。
- **倒産** キャラが攻撃したときなどに陥る可能性があります。倒産することで、自分のターンの開始に凍結されます。
- **能力** キャラが持つ特殊能力のことです。その種類による□・△・○で表示されます。
  - ：使用するときには属性を調う
  - △：場に出ると自動的に発動する
  - ：基本的に場に出ている限り効果が続く

## ● キャラカードの見方



キャラクターのイラスト  
カードの属性  
HP  
SP



RESET  
CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use **(L)** to flip pages or pan, **(R)** to zoom, **(B)** to go back

## ● アクションカードの見方

キャラのBPを増やしたり、プレイヤーのHPを回復させたりと、場において様々な効果を発揮します。BPが満ちている場合は1ターン中に複数でも使えます。



カードのイラスト

カードの名前

カード分類  
アクションカードということを示します。

消費BP  
そのアクションカードを使う上で消費するBPです。

わしの勝ちっ!



## ● カードゲームの流れ

### 1 テックアップ開始

自分が使うデッキを構築します。50枚1組で、同じカードは3枚までしか組み込めません。組み方については、P24-25で説明します。

### 2 山札から手札を引く

デッキがシャッフルされて、5枚のカードが自動的に手札となり、それ以外は山札です。

### 3 先攻・後攻を決める

ランダムで先攻と後攻を決定します。

よそ見  
まんぼ!



RESET  
CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use **(L)** to flip pages or pan, **(R)** to zoom, **(B)** to go back

#### 4 自分のターン

次の4つの手順にしたがって自分のターンをします。

##### a. 自分のキャラの回復解除

自分のキャラを真の回復を解除します。ただし、回復した直後ではまだキャラが出ていないので回復はありません。

##### b. カード引き

自動的に自分の山札からカードを1枚引きます。このとき、山札がないと負けになります。

##### c. メインターン

ここでは次の4つのことを好きな順番で行えます。

- ① **キャラを場に出す** (1ターンに1キャラまで/最大3人まで)  
手札からキャラを1人選んで場に出すことができます。場に出たばかりのキャラは、そのターン中は攻撃・回復力が使用できず、次のターンで使用可能になります。
- ② **キャラで回復する** (1ターンに1キャラまで)  
出たばかりのキャラや場中のキャラには行えません。
- ③ **アクションカードを使用する** (BPがあれば1ターンで何度でも使用可能)
- ④ **キャラの回復解除**  
使用するとそのキャラは回復します。また、出たばかりのキャラや場中のキャラは回復力を使うことはできません。

12



#### d. 攻撃する

キャラによる攻撃には「単体攻撃」「全体攻撃」の2つがあります (P17-18にて説明)。攻撃をして必殺されなかった場合は攻撃を行ったキャラのBP分だけ相手のHPを減らせます。ただし、場に出たばかりのキャラや回復しているキャラは攻撃が行えません。また、攻撃後は自動的に相手のターンに移ります。この時、攻撃を行ったキャラは回復し、通常時に次のターンの開始で回復が効くまで使えません。

#### 5 相手のターン

相手のターンで攻撃をしかけられたら、それに対して必殺することが可能です。必殺とは、相手のキャラの攻撃を自分のキャラで防ぐことです (P18にて説明)。ただし、必殺できるのは、攻撃してきたキャラ (入または全体攻撃1回) に対し、キャラ1人 (回復していないものに限定) のみです。必殺しない場合は、自分のHPが減ります。

#### 6 勝利の決定

バトルをくり返して、どちらかのHPが0になるか、もしくは山札からカードを引けなくなる (カードがなくなる) と、バトル終了です。

13



## ● バトル画面の見方

CPU戦も通常対戦も、バトルは主にこの画面で行われます。



「てふだ」「しのべる」「かいせつ」「こうげき」「のうりょく」  
「おわる」の6つのメインコマンドを選択することができます。



## ● バトルの進め方

自分のターンのときに次のメインコマンドの中から実行したいものを選んでください。

### てふだ

手札をどう使うかを選択できます。キャラカードの場合、手札の中からキャラを選択し、そのキャラを場に出すときは「つかう」を選び、どの場所に出すかを決定してください。キャラのデータを見たいときは「データ」を選択してください。また、オプションボタンでカードを調べ替えることもできます(CPU戦時のみ)。



### しのべる

場の状況を確認することができます。4つのサブコマンドの中から選んでください。

- 場のキャラ……場に出ているキャラのHPや属性などがわかります。
- じょうきょう……自分と相手の手札や手札の強弱などが確認されます。
- 自分の場てし……自分の場でしが発注されます。
- 相手の場てし……相手の場でしが発注されます。

### かいせつ

ゲーム中に出てくる状態の解除をします。選択した状態の解除が表示されます。

RESET  
CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use **(L)** to flip pages or pan, **(R)** to zoom, **(B)** to go back



## ● バトルの進め方

### こうきき

場に出ているキャラを使って相手を攻撃できます(場に出たばかりのキャラや倒しているキャラは使えません)。攻撃可能なキャラを選択して、「たたく」「どがったいのP(必殺技)」「どがったいのP(回復技)」のいずれかを選んでください。

攻撃キャラが複数いる場合は、すべてのキャラで攻撃するか、指定したキャラだけに攻撃させるかを選択できます。攻撃をしたあとは自動的に相手のターンになります。

### こうりょく

場に出ているキャラの能力を使えます(場に出たばかりのキャラや倒しているキャラは使えません)。能力を使いたいキャラを選択してください。そのキャラの持つ能力によっては、能力を発揮する対象を選ぶものもあります。



### まわり

自分のターンが終了します。このコマンドを選んだら、取り消すことはできません。キョアボタンでキャンセルが「おわる」を選び、再度押すとターンが終了します。

16

## ● 攻撃について

攻撃は、場に出ている攻撃可能なキャラで行います。攻撃には「人をつぶ攻撃する(単体攻撃)」複数のキャラで攻撃する「合体攻撃(BP消費)」の2つがあります。攻撃のときに負けたキャラは倒れて死になります。また、単体攻撃は同時に3回まで可能です。



### 一撃で負けの計算方法

攻撃キャラと防御キャラの間で、単純なBPの引き算が行われます。

攻撃キャラBP500で防御キャラBP300の場合は、攻撃キャラのBPが500-300=200になります。

防御キャラは×0され、倒れて死にます。

私に勝てずか?



17

### SPを溜めて合体攻撃を使え!

合体攻撃は、常に複数の攻撃可能なキャラが出ているとき、一定量のSPを溜めて、相手に連続ダメージを与えることができる強力な攻撃です。合体攻撃は2キャラ合体でSP50溜め、3キャラ合体でSP100溜めとなります。

### 連続ダメージの計算

1 相手サスカッチ (SP400)

2 相手ザンギエフ (SP700) の合体攻撃 +

VS

大門 (SP500)

- 1) まず、サスカッチ対大門はSP400対SP500で大門の勝利。大門のSPは500-400=100となります。
- 2) 続いてザンギエフ対大門はSP700対SP100でザンギエフの勝ちとなり、そのSPは700-100=600です。
- 3) ザンギエフの残りSP600分が、相手のHPから減ります。

### 合体攻撃の注意点

合体攻撃のときには○威力が高くなります。例えば、ハイデルンは「ハイデルンが相手自身にダメージを与えた場合にSPを最大3ポイント減らせる」という能力を持っていますが、合体攻撃で連続ダメージを与えてもSPは減りません。

### 応酬について

相手のキャラの攻撃を自分のキャラでブロックすることができます。応酬は出したばかりのキャラでも大丈夫。応酬するかどうかは、プレイヤーが選択できます。

- 応酬した場合**  
キャラ同士のバトルになります。
- 応酬しない、または自分のキャラが場にいない場合**  
相手の攻撃がプレイヤー自身にヒットしてHPが減ってしまいます。
- 注意!**  
- 参加しているキャラでは応酬できません。  
- 相手の攻撃キャラ1人または合体攻撃1組に対して、応酬できるキャラは1人です。

### 応酬するときの操作

バトル中に相手が攻撃してきたら、同時に次の2つのボタンが表示されます。いずれかを選んで相手の攻撃に反応してください。

- 応酬する**—— 応酬します。応酬キャラとその相手キャラを選択してください。
- 応酬しない**—— 応酬しません。相手の攻撃によって自分のHPが減ります。
- 他のキャラ**—— 自分と相手のキャラのSPや威力を調べられます。

RESET  
CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use **(L)** to flip pages or pan, **(R)** to zoom, **(B)** to go back.

### ● 保護について

場に出ているキャラに特定のキャラを付けて、HPを1000ポイント減らすことが保護といえます。保護は場に出ているキャラに行きますが、場に出たばかりでないことが条件ではないことが条件です。

#### 保護するキャラと保護されるキャラの関係

キャラによって保護してくれるキャラ(特定のしもキャラ)が決まっています。それはキャラクターの関係で、強いです。「シバヘル」コマンドを使って調べてください。その中で、Aの表がある場合、SNKキャラなら保護してくれるCAPCOMキャラが、CAPCOMキャラなら保護してくれるSNKキャラがいることを表します。

#### 注意!

特定のしもキャラ同士は基本的に、互いに保護しあいますが一部に例外もあります。

《シバヘルコマンドの注意点》

シバヘルはコマンドを保護できますが、コマンドはシバヘルを保護できません。



### ● 保護するときの特性

保護してくれるキャラが手札にある場合、そのキャラを選んで保護をつけたしキャラにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。保護が行われ、アップします。

#### 注意!

- 保護は1ターンしかできません。
- 保護されたキャラは破壊しません。攻撃や能力を使うことができます。
- 保護されたキャラが死亡すると、保護していたキャラも同時に死亡します。
- 保護したキャラの能力やHPは減衰されます。
- 保護しつづけるキャラは1種類に限ります。(例外もあります)。

「OOOOO」  
喋いでー!



## ○ オプションメニューについて

メニュー画面でオプションボタンを押すと、オプションメニューが表示されます。そのときの状況、および必要なメニューを選択してください。

### ステータス

プレイヤーの対戦記録、プレイタイム、持っているコインなどを確認できます。

### カード

カードメニュー画面で持っているカードの種類やデッキを確認することができます。-P23

### セーブ

現在の状態をセーブします。「セーブしてもいいですか?」のメッセージに対して、「はい」を選択するとセーブを行います。なお、このゲームではオートセーブがオフになっています。セーブを行うと、セーブは自動的に消滅してしまいます。

### メッセージ

メッセージを表示する際に「おもしろい」「あつ」「なやみ」のいずれかを選択できます。

### つうしん

通信対戦やカード交換などが行えます。-P28-32

22

## ○ カードメニューについて

オプションメニューで「カード」を選択するとカードメニュー画面が表示されます。ここでは、合計4つのカードメニューを選択することができます。目的に応じて選択してください。

### デッキを新しくする

デッキの構成を変更することができます。組み替えたいデッキ、あるいは「あつたりしくつくる」を選択してください。-P24-25

### カードアルバム

今まで入手したカードのアーキとカード紹介を確認することができます。SAGAキャットカード、CAPCOのキャットカード、アクシオンカードの3つの種類ごとにカード名とその属性が表示されているので、レベルアップで得たいカードの種類を選んでください。またレベルアップでレベルアップを切り替え、上下でカードを選んでAボタンを押せば、そのカードの属性が表示されます。カードの種類を切り替えたいときはBボタンを押してください。

### ようぜりふ

現在の所持金やデッキからカードを購入するものを選択できます。

### デッキのなまえ

デッキに名前をつけたり、すでに存在しているデッキの名前を変更したりすることができます。デッキを選択して名前を入力してください。デッキの名前の入力方法は、プレイヤーの名前を入力するときの操作と 같습니다。

23

### デッキの組み方

カードメニューの「デッキをくむ」を実行すると、デッキの組み替えが開始となります。

#### デッキ組み替えまでの手順

1. 「オプションメニュー」の「カード」を選択
  2. カードメニューの「デッキをくむ」を選択
  3. 組み替えたいデッキ名、あるいは「新たにしくつくる」を選択
  4. デッキ組み替え画面で実際にデッキを組み替える
- ※ 「新たにしくつくる」を選んだ場合は、組み替え画面に「新しくデッキで組み替えが自動スタート」されるので確認が必要です。



### デッキの組み替え操作

まず、レバーを右で種類を選択します。種類を決めたら、次にレバーを左でページを切り替え、レバー上下でカードを選んでください。カードを決定するとカード名が表示されるので、さらにレバーを右でカードの枚数を選び、Aボタンで確定します。同じカードは3枚まで、この操作をくり返してデッキの組み替えが完了したら、Bボタンを押してください。



「はさん」、「くすす」、「やめる」の3つのボタンが表示されるので、「はさん」を選んで実行してください。新しくデッキを組み替える場合は、「はさん」を実行したあとにデッキ名の名前を入力します。また、デッキをすべて最初から組み替える場合は「くすす」を、組み替えをやめたい場合は「やめる」を選んでください。

- ※ カードの種類、カードを右側から選ぶボタンを押すと、その内容を一覧で見ることが出来ます。このメニューは一度しか使えません。Bボタンを押すこと、Bボタンを押すことで見ることが出来ます。
- ※ カードの「カード名」欄には、そのカードの属性が表示されています。

USE CONTROLS MANUAL REWIND

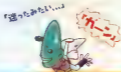
Use (L) to flip pages or pan, (R) to zoom, (B) to go back

## ● カードの入手方法

スターターデッキ（最初に持っているカード）以外のカードは、順番に開封することによって入手できます。また、いろいろな形でカードを手に入れることもできます。その他、ゲーム内でのカード交換やまたちとのカード交換によって手に入れることが可能です。カードの総数は300枚、たくさん集めて強いデッキをつくってください。

## ● カードのレアリティ

カードにはレアリティ（入手の難易度）が設定されています。レアリティは低い手に入る枚数の順からD・C・B・A・Sとなっていて、レアリティAやレアリティSのカードになると、なかなか入手できません。レアリティはカード交換の際の目安になります。



## ● カードの交換

### カードトレードマシン

同じカードは両方あってもいい というときはカードトレードマシンを利用してください。使わないカードをまとめてトレードマシンに入れれば、ランダムで選ばれた1枚のカードと交換できます。貴重なカードが出てくることもあるが、入れたものと同じカードが出てきてしまう場合もあります。また、カードが出てきた時点で、それまでのデッキ内容のデータが自動でセーブ（記録）されるので、整理しておくにしても交換機はレアリティの低いカードから交換し、レアリティの高いカードから交換します。



### 利用方法

まず、投入するカードのレアリティを選択し、次に投入するカードに必要な枚数が決められています。カードをすべて選ばれると、トレードマシンに入れてよいかを確認してきます。おはじを揃えば、ランダムで選ばれたカードが1枚出てきます。

USE  
CONTROL  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use (L) to flip pages or pan, (R) to zoom, (B) to go back

## カードトレードショップについて

ゲーム中、カードの交換をしてくれるお店があります。トレードショップ。あるか、Dなら、隠しショップ以上のカード3枚と交換できます。また、トレードショップの交換するカードが手に入らないカードもあります。



### 利用方法

はじめにカードのカタログ画面が表示されるので、目的のカードを選んでください。目的のカードの保有量を見ると「A」が、を選び、交換の巻数が表示されたら「はい」を選択します。すると交換するカードが画面の右に、交換する巻数が表示されます。「はい」を選択すれば、交換完了です。



## 通信について

通信ケーブル(別売)や無線LAN(別売)を使って、おだちと通信対戦やカードの交換を行うことができます。おだちは通信を利用した遊び方についての説明です。通信の際は通信ケーブル1本(または無線LAN2本)、「遊べるカードファイターズ」ソフトカセットが2個(バージョンがいつでもOK)、本体2個(ネオジオポケットカラーまたはネオジオポケット)を用意してプレイセッションしてください。

### 通信メニュー

オプションメニューの「おだち」を選択すると、通信メニューが表示されます。実行したいメニューを選んでください。



- おだち対戦 通信対戦を行います。
- おだち交換 通信利用でカードをあげるすることができます。
- おだち交換2 通信利用でカードをもらうことができます。
- おだち交換3 おだち交換 通信対戦で勝利したカードプレイヤーのソフトカセットを交換します。おだち自分や相手の通信ユニットナンバーを登録したりします。

- ※1 作り手は通信ファイターズ SEKAI VS CAPCOMのSEKAI版と、おだち版、おだち版の通信ケーブル。
- ※2 1999年12月20日 発売の通信ファイターズ、おだち版と、おだち版、おだち版の通信ケーブル。

### ● 無線ユニットの設定

無線ユニットを使う場合は、最初に「むせんせつてい」を行ってください。これを行わずに無線ユニットを使うことはできません。「むせんせつてい」には、次の3段階があります。

#### 1. 自分のむせんNo. にかかりか

自分の使う無線ユニットの「むせんNo.」を入力します。「むせんNo.」とは、無線ユニット本体に書かれてある「A」アルファベット（7ケタの数字）のことです。レバーの上下左右で数字を入力してください。

#### 2. おせんユニットどうりく

通信相手の無線ユニットの「むせんNo.」を選択します。検索する相手を選択して、相手の「むせんNo.」を入力してください。そのあと相手の名前も入力すれば、無線完了です。

#### 3. おせんユニットさきず

別の通信可能な無線ユニット（このメニューに入っている人）を選択します。

### ● 通信対戦の始め方

#### 1. 通信を始める

まず、両者ともに通信メニューの「はいせん」を選択し、通信対戦後にゲームデータがセーブされてもよいかの問いに「はい」と答えます。そのあと通信ケーブルか無線ユニットかを選択してください。通信ケーブルを選択した場合は、どちらかがAボタンを押して通信開始です。無線ユニットを選択した場合は、相手の「むせんNo.」を入力するが、リストの中からの通信相手を選択すると通信が始まります。

#### 2. 対戦ルールを設定する

通信対戦を始める前にルール設定をすることができます。次の3つの試合方式のいずれかを選択してください。

##### ● 1人でランダム

相手はランダムでカードを1枚入手できます。最初にリストはありません。

##### ● ノーマルマッチ

それぞれ対戦の前に自分のカードを1枚選びます。最初は、その選んだカードを相手に隠られてしまいます。

##### ● 2人でランダム

両者は最初に両相手のデッキからカードを1枚選んで隠れます。カードはランダムで選ばれます。

#### 3. ハンディキャップを設定する

プレイヤー間でハンディキャップを設定するかどうかを決めます。設定する方を選択し、互いのデッキ内容からCPUが自動的にハンディキャップを算出して対戦が始まります。設定しない場合は、1対1の通信後に対戦に入ります。



### 通信によるカード交換

#### 相手にカードをあげる場合

相手に自分のカードをあげるときは、カードメニューの「カードをあげる」を選んでください。相手にあげてほしいカードを最大4枚まで選択できます。選択が終わったらおボタンで「あげる」「やめる」のコマンドを選択させ、「あげる」を選択してください。あとは通信ケーブルか無線ユニットがあれば、相手にカードを送信することができます（無線ユニットの場合は自動的に相手を選んではくれます）。

#### 相手からカードをもらう場合

相手からカードをもらうときは、カードメニューの「カードをもらう」を選んでください。通信ケーブルか無線ユニットがあれば、相手のカードを受信することができます（無線ユニットの場合は自動的に相手を選んではくれます）。

#### 「頂上決戦 最強ファイターズ」にデータを送る

頂上決戦 最強ファイターズ」に、カードアルバムのデータ（カード収集の進捗率）を送信できます。カードメニューの「データセットを送る」を選んでください。データを送ったらどうなるかは、後でお楽しみください。

### 途中で電源を切ったら

CPU直に繋が、バトルの途中で電源スイッチを切ってもそのターンの最初から再開することができます。ただし、試合切れの場合やACアダプタを抜いて電源を切った場合は、バトルに復帰することはできません。

#### 復帰の方法

- ①バトル中に電源スイッチを切って、ゲーム終了しますソフトウェアセットは残したまま。
- ②再び電源スイッチを入れたとき、バトルから始めるかどうかを選択できます。
  - 「はい」を選択すると、バトル中に電源を切ったターンの最初から再開します。
  - 「いいえ」を選択すると、オープニングにもどります。

#### 注意!

バトル中に電源を切っても、いったんソフトウェアセットを抜いてしまうと、再び電源を入れたときにバトルに復帰できない場合があるので注意してください。





株式会社SNK

〒101 東京都千代田区

有明 3-1-1 SNK BUILDING  
KONAMI BLDG. 1/F

TEL: 03-5561-5000 FAX: 03-5561-5001

©1999 SNK. ALL RIGHTS RESERVED.

■「ロードファイター」は、一歩も動かしません。 (SNKの商標・登録商標です。)

■CAPCOMは、SNKのゲームを制作していません。

MSX-PC98

©1999 SNK

PATENTS PENDING.

RESET  
CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use **(L)** to flip pages or pan, **(R)** to zoom, **(B)** to go back